

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, sistem pendidikan menghadapi tantangan baru, terutama dalam menjaga kualitas pembelajaran siswa di tengah arus digitalisasi. Revolusi Industri 4.0 membawa berbagai kemajuan teknologi yang berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu dampak utama dari perkembangan teknologi ini adalah meningkatnya akses informasi dan hiburan digital, yang dapat memberikan manfaat, tetapi juga menghadirkan tantangan tersendiri bagi proses belajar-mengajar (Wena, 2020).

Di antara berbagai bentuk hiburan digital yang berkembang pesat, *game online* menjadi salah satu yang paling populer di kalangan remaja. Kemudahan akses melalui perangkat seperti ponsel dan komputer membuat *game online* semakin diminati oleh pelajar. Salah satu *game* yang banyak dimainkan oleh siswa adalah *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. *Game* ini menawarkan pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, dan bersifat real-time, sehingga dapat membuat pemainnya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain.(Pratama, 2023)

Fenomena kecanduan *game online* semakin banyak ditemukan di kalangan pelajar, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Beberapa siswa mengaku menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*, bahkan hingga larut malam, yang berdampak pada pola tidur mereka. Hal ini berpotensi menyebabkan kelelahan di pagi hari, kurangnya konsentrasi saat belajar, dan penurunan hasil akademik. Berdasarkan wawancara awal dengan beberapa siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, ditemukan bahwa sebagian dari mereka lebih sering bermain *game* daripada belajar, bahkan ada yang bermain di sela-sela jam pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi siswa saat menerima materi pelajaran di kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat mengganggu fokus dan daya ingat siswa.

Studi yang dilakukan oleh Santoso (2022) menemukan bahwa siswa yang bermain *game online* lebih dari tiga jam per hari cenderung memiliki tingkat perhatian yang lebih rendah di kelas dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain *game* secara berlebihan. Selain itu, penelitian oleh Herlina (2023) menyebutkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi fungsi kognitif siswa, terutama dalam hal pemecahan masalah dan pengambilan keputusan di lingkungan akademik.

Berdasarkan fenomena ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana kebiasaan bermain *game online* mempengaruhi tingkat fokus dan perhatian siswa saat belajar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, dan siswa dalam mengelola waktu bermain *game* agar tidak mengganggu proses pembelajaran. (Akhmad, 2024)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Popularitas *Game Online* di Kalangan Siswa
  - a. *Game online* berbasis *mobile* semakin populer di kalangan remaja, termasuk siswa SMA di Indonesia.
  - b. Salah satu *game* yang banyak dimainkan adalah *Mobile Legends Bang Bang (MLBB)*, yang menggabungkan elemen kompetisi, strategi, dan kerja sama tim.
2. Potensi Manfaat dan Risiko
  - a. MLBB dapat memberikan hiburan serta meningkatkan keterampilan berpikir strategi dan kerja sama tim.
  - b. Namun, ada kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa.
3. Dampak *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar
  - a. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan atau kebiasaan bermain *game online* dapat berdampak negatif pada konsentrasi belajar.
  - b. Berkurangnya konsentrasi dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari cakupan penelitian yang terlalu luas, penelitian ini membatasi beberapa aspek yang akan dianalisis, yaitu:

1. **Jenis Game yang Diteliti:** Penelitian ini hanya berfokus pada dampak permainan *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa. Game lainnya atau jenis permainan lain tidak akan dianalisis dalam penelitian ini.
2. **Subjek Penelitian:** Penelitian ini hanya melibatkan siswa SMA di SMA SWASTA HAS SEPAKAT Negeri Lama yang memiliki pengalaman bermain *Mobile Legends*. Siswa di tingkat pendidikan lain atau di luar wilayah tersebut tidak akan dilibatkan dalam penelitian ini.
3. **Aspek yang Diteliti:** Penelitian ini terbatas pada analisis pengaruh bermain *Mobile Legends* terhadap konsentrasi belajar siswa. Aspek lain, seperti prestasi akademik atau pengaruh psikologis jangka panjang, tidak akan dibahas secara mendalam dalam penelitian ini.
4. **Durasi Pengamatan:** Penelitian ini hanya memfokuskan pada periode tertentu, yaitu pada tahun ajaran 2025, untuk melihat hubungan antara frekuensi bermain *game* dan konsentrasi belajar siswa pada waktu tersebut.
5. **Faktor yang Diteliti:** Penelitian ini tidak akan menganalisis faktor-faktor lain yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa secara keseluruhan, seperti faktor lingkungan keluarga, kualitas pengajaran, atau kesehatan fisik, kecuali jika berhubungan langsung dengan dampak bermain *Mobile Legends*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah intensitas bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* memengaruhi konsentrasi belajar siswa di SMA Swasta HAS Sepakat?
2. Apa saja dampak positif dan negatif dari *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap siswa di SMA Swasta HAS Sepakat?

3. Bagaimana hubungan antara durasi bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* dengan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu di SMA Swasta HAS Sepakat?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dampak bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Swasta HAS Sepakat.
2. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap siswa di SMA Swasta HAS Sepakat.
3. Menjelaskan hubungan antara durasi bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu di SMA Swasta HAS Sepakat.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Secara umum, penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat dalam memberikan masukan terhadap para siswa sebagai upaya meningkatkan keberhasilan siswa yang berkualitas. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan penelitian dalam hal mengemukakan sesuatu fenomena permasalahan yang terjadi dalam pendidikan serta untuk menguji kemampuan penelitian dalam menganalisis dampak *game online mobile legend bang bang* terhadap konsentrasi belajar siswa.

2. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan faktor-faktor tersebut menjadi gambaran peserta didik supaya peserta didik dapat pengetahuan mengenai pengolahan waktu yang tepat dalam proses belajar dan

dapat meningkatkan konsentrasi belajar dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran.

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi dalam penggunaan *game online* yang dapat menjadi permasalahan proses belajar siswa di sekolah